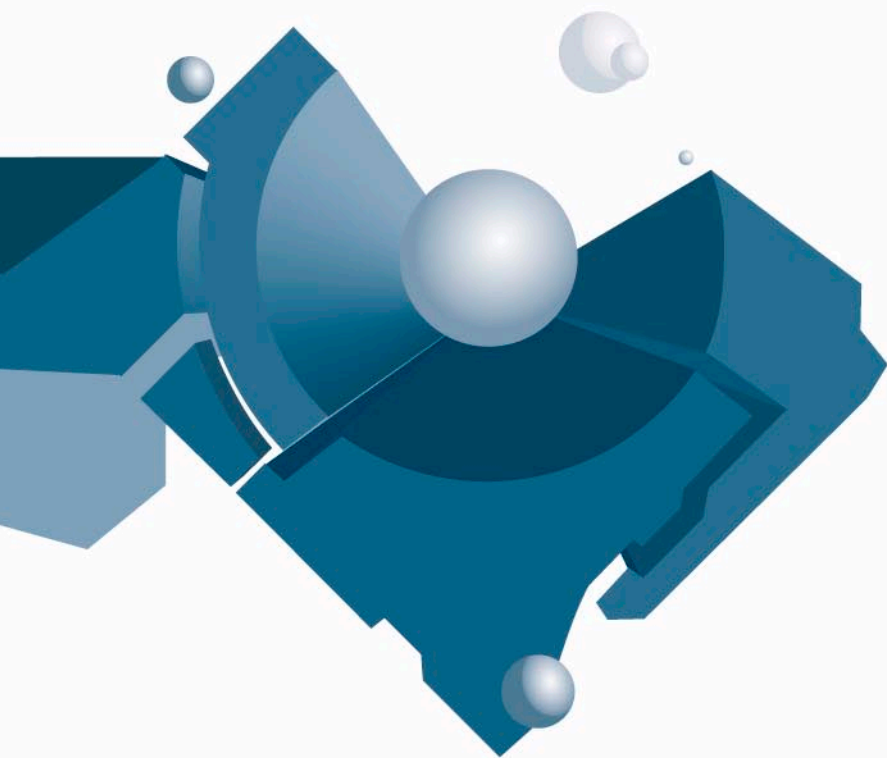


メニューリファレンス



# CUBASE 4

Music Creation And Production System



Revision and Quality Control:

Cristina Bachmann, Marion Bröer, Heiko Bischoff, Sabine Pfeifer

本書の記載事項は、Steinberg Media Technologies GmbH 社によって予告なしに変更されることがあり、同社は記載内容に対する責任を負いません。

本書で取り扱われているソフトウェアは、ライセンス契約に基づいて供与されるもので、ソフトウェアの複製は、ライセンス契約の範囲内でのみ許可されます（バックアップコピー）。

Steinberg Media Technologies GmbH 社の書面による承諾がない限り、目的や形式の如何にかかわらず、本書のいかなる部分も記録、複製、翻訳することは禁じられています。

本書に記載されている製品名および会社名は、すべて各社の商標、および登録商標です。

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2008.

All rights reserved.

**メニューリファレンス**

## はじめに

このマニュアルは、さまざまなメニュー項目を素早く確認できるように、Cubase と Cubase Studio の全てのメインメニューの項目をリストアップしたものです。各メニューのさらなる詳細に関しては『オペレーションマニュアル』をご参照ください。

## "Cubase" メニュー (Mac OS X のみ)

### "Cubase について (About Cubase)"

メニュー項目を選択すると、Cubase または、Cubase Studio のバージョンナンバーなどの情報を示すウィンドウが開きます。

### 初期設定 ...

" 初期設定 (Preferences) " ダイアログは複数のページによって構成され、各種の設定とオプションを含んでいます。左側のリストから各項目を選択すると、その設定ページが表示されます。

" 適用 (Apply) " ボタンをクリックすると、このダイアログを閉じることなく、変更した設定を有効にすることが可能です。

### 終了

プログラムを終了するメニュー項目です。現在開いているプロジェクトにまだ保存されていない変更がある場合、プログラムを終了する前に、「このプロジェクトを保存しますか？」というダイアログが表示されます。

## " ファイル (File) " メニュー

### " 新規プロジェクト (New Project) "

新しくプロジェクトを作成するためのメニュー項目です。空白 (Empty) プロジェクト、もしくはプロジェクトテンプレートを選択するための "新規プロジェクト (New Project) " ダイアログが表示されます。ここには各種のプロジェクトに適した構成のテンプレートがいくつか用意されています。プロジェクトをテンプレートとして保存すると、作成したテンプレートもこのリストに加えられます。

リストから 1 つを選択し、"OK" ボタンをクリックすると、" プロジェクトフォルダを設定 (Set Project Folder) " ダイアログが表示されます。ここでは新規プロジェクトに関連する全てのファイルを保存するフォルダを設定します。既存のフォルダを選択するか、新しいフォルダを作成して新規プロジェクトの保存先を決定します。

### " 新規ライブラリ ... (New Library...) " (Cubase のみ)

ライブラリを作成するメニュー項目です。ライブラリは「独立したプールファイル」であり、特定の 1 つのプロジェクトに属するものではありません。このメニュー項目を選択すると、ライブラリの全てのファイルを保存するプロジェクトフォルダを指定するためのダイアログが現れます。ライブラリは、サウンドエフェクトのコレクションなど、異なる様々なプロジェクトからアクセスするファイルを保存するのにとても便利です。

### " 開く ... (Open...) "

このメニュー項目を選択すると、保存されたプロジェクトファイルを選択して開くためのファイルダイアログが現れます。Cubase のプロジェクトファイルの拡張子は ".cpr" です。複数のプロジェクトを同時に開くことができますが、アクティブとなるプロジェクトは常に 1 つだけです。プロジェクトウィンドウ左上隅のボタンの青い点灯は、現在そのプロジェクトがアクティブであることを示しています。

### " ライブラリを開く ... (Open Library...) " (Cubase のみ)

ライブラリファイル (拡張子は ".npl") を開きます。ライブラリは「独立したプールファイル」であり、特定の 1 つのプロジェクトに属するものではありません。開かれたライブラリは、別枠に 1 つの独立したプールウィンドウとして表示されます。

### " 閉じる (Close) "

現在アクティブなウィンドウを閉じるコマンドです。プロジェクトウィンドウがアクティブであれば、そのプロジェクトウィンドウが閉じられます。

### " 保存 (Save) "

前回の保存後、プロジェクトに対して行われた全ての変更を保存します。" 保存 (Save) " は、プロジェクトを現在の名称で現在の場所に保存するコマンドです。

### " 名前をつけて保存 ... (Save As...) "

" 名前をつけて保存 (Save As) " を選択すると、現在のプロジェクトに新規の名称を与え、新規のプロジェクトフォルダを指定して保存することができます。

## "プロジェクトを新規フォルダに保存 ... (Save Project to New Folder...)"

プロジェクトを新しい空のフォルダに保存するためのメニュー項目です。アーカイブの作成に役立ついくつかのオプションが用意されています。

保存先に空のフォルダを選択すると、プロジェクトの名称と以下のオプションを設定するダイアログが表示されます。

- **"オーディオファイルの最小化 (Minimize Audio Files)"**  
プロジェクトから参照されているオーディオクリップのサイズをファイルごと最小化します。プロジェクトから参照されるクリップは、実際にプロジェクトが使用する部分よりはるかに長い場合もあり、このオプションによってプロジェクトのサイズを有効に縮小することができます。
- **"プロセッシング結果を固定 (Freeze Edits)"**  
クリップに適用された全ての処理やエフェクトを恒久的なものにフリーズします。
- **"未使用のファイルを除去 (Remove Unused Files)"**

"プロジェクトを新規フォルダに保存 ... (Save Project to New Folder)"を実行すると、プロジェクトに関連する全てのファイル（上の2つのオプション設定が適用されます）が新規フォルダに保存されます。オリジナルのプロジェクトフォルダの内容に手が加わることはありません。しかしながら「オリジナルプロジェクトのファイルはもう必要無い」と確信できるなら、それらを削除することも可能です。

## "テンプレートとして保存 ... (Save as Template...)"

どんなプロジェクトでもテンプレートとして保存することが可能です。選択したテンプレートをベースに新規プロジェクトをスタートすることができるように、新規プロジェクトを作成する際、有効なテンプレートのリストが表示されます。

保存されたテンプレートには、クリップやイベントなど、オリジナルプロジェクト内にある全てが含まれています。

## "ライブラリの保存 ... (Save Library...)" (Cubaseのみ)

現在開かれているアクティブなライブラリを保存します。ライブラリファイルの拡張子は ".npl" です。

## "最後に保存した状態に戻す (Revert)"

現在のプロジェクトを、最後に保存されたバージョンに戻すためのメニュー項目です。最後の保存以降に新しいレコーディングファイルを作成している場合、それらを保持するか削除するかを選択することができます。

## "ページの設定 ... (Page Setup...)"

このメニュー項目を選択すると、標準ダイアログの "ページ設定 (Page Setup)" が開かれます。スコアの印刷に先立って用紙フォーマットを設定してください。このメニュー項目は、スコアエディタが開いている場合に有効です。

## "印刷 ... (Print...)"

標準ダイアログの "印刷 (Print)" が開かれます。どのページを印刷するのか、何部印刷するのか、などを設定してください。このメニュー項目は、スコアエディタが開いている場合に有効です。

## "読み込み (Import)"

オプション	説明
オーディオファイル... (Audio File...)	オーディオファイルを直接、プロジェクトに読み込むのに使用します。読み込まれるファイルは、選択されているオーディオトラックのカーソル位置に配置されます。
オーディオCD... (Audio CD...)	"オーディオCDの読み込み (Import from Audio CD)" ダイアログが開かれるので、希望するトラックを指定して読み込みます。詳細についてはダイアログのヘルプを参照してください。
ビデオファイル... (Video File...)	ビデオトラックにビデオを読み込むためのダイアログが開かれます。ビデオトラックは自動的に作成されるので、読み込み前に用意する必要はありません。読み込まれるビデオは現在のカーソル位置に配置されます。
"ビデオファイルのオーディオ... (Audio from Video File...)"	ディスク上のビデオファイルからオーディオを抽出するのに使用します。選択したビデオファイルのオーディオは Wave ファイルに変換され、プロジェクトのオーディオフォルダに保存されます。
Cubase ミキサーマップ... (Cubase Mixmap...) (Cubaseのみ)	ミキサーマップファイル (Cubase の以前のバージョンで作成された MIDI デバイスコントロールパネル) を読み込みます。読み込まれたミキサーマップファイルは、"MIDI デバイスマネージャ (MIDI Device Manager)" の "インストール済みデバイス (Installed Devices)" リストに加えられます。
MIDI ファイル... (MIDI File...)	タイプ「0」(1つのトラックに全データを保持) またはタイプ「1」(複数トラックのデータ) の MIDI ファイルを読み込むことができます。読み込みの際、ファイルを現在のプロジェクトに読み込む、または新規プロジェクトを作成して読み込む、のどちらかを選択できます。
トラックファイル... (Track Archive...) (Cubaseのみ)	他のCubase プロジェクト(またはCubase プロジェクト)から書き出されたトラックを現在のプロジェクトに読み込む機能です。

オプション	説明
テンポトラック (Tempo Track)	テンポトラックの情報（拍子記号のイベントなど）は、専用の xml ファイル（拡張子 ".smt"）として書き出すことができます。このメニュー項目は、他のプロジェクトから書き出されたテンポトラックファイルを読み込むのに使用します。ファイルが読み込まれると、それまでのテンポトラックデータが全て置き換えられます（この操作は取り消すことが可能です）。
MusicXML...	MusicXML ファイル（バージョン 1.1）を読み込むのに使用します。これにより、楽譜データを Cubase で再現することができます。もっとも、Cubase が対応している楽譜パラメーターには、若干の制限があることにご注意ください。
OMF... (Cubaseのみ)	OMF（Open Media Framework Interchange）ファイルを開き、Cubase プロジェクトに変換するのに使用します。

## "書き出し (Export)"

オプション	説明
MIDI ファイル... (MIDI File...)	MIDI トラックのデータをスタンダード MIDI ファイルとして書き出します。
MIDI ループ... (MIDI Loop...) (Cubaseのみ)	Cubase の MIDI ループ（拡張子 "midiloop"）ファイルを書き出すのに使用します。MIDI ループには、MIDI パートの情報と共に、インストゥルメント・トラックのプリセットとして記録される全ての設定情報が保存されます。
オーディオミックスダウン... (Audio Mixdown...)	出力バスをミックスダウンして書き出すためのメニュー項目です。1 つのオーディオトラックチャンネルを書き出すだけでなく、ミキサーのどんなオーディオチャンネルでも（VST インストゥルメントチャンネル、エフェクトリターンチャンネル、グループチャンネル、ReWire チャンネルなど）書き出すことが可能です。ミックスダウンの結果（エフェクトやオートメーション、EQ を全て含む）は 1 つのファイルとしてディスクに保存されます。ファイル形式も選択可能です。
選択されたトラック... (Selected Tracks...) (Cubaseのみ)	現在のプロジェクトで選択されているトラックの内容を、ミキサー設定、オートメーション、エフェクトなどと共に全て書き出します。 書き出されたトラックは "読み込み (Import)" サブメニューの "トラックファイル (Track Archive...)" を選択することで、他の Cubase プロジェクトに読み込むことができます。

オプション	説明
テンポトラック (Tempo Track)	テンポトラックの情報（拍子記号のイベントなど）を、専用の xml ファイル（拡張子 ".smt"）として書き出すのに使用します。書き出したファイルは、他のプロジェクトに読み込んで利用することができます。
スコア (Scores)	この項目を使用すると、スコアエディタの楽譜をビットマップなどの画像ファイルとして書き出すことができます。この場合、スコアエディタがページモードである必要があります。
MusicXML...	楽譜を MusicXML ファイルとして書き出すのに使用します。Cubase が対応している楽譜パラメーターには若干の制限があることにご注意ください。
OMF... (Cubaseのみ)	アクティブなプロジェクトを OMF（Open Media Framework Interchange）ファイルとして書き出すのに使用します。

## "ビデオファイルのオーディオを置き換え ... (Replace Audio in Video File)" (Cubase のみ)

ビデオファイルにオーディオを挿入します。ビデオファイルにオーディオトラックが既に含まれている場合、挿入するオーディオによって置き換えられます。

## "ファイルの整理 ... (Cleanup...)"

ディスクのプロジェクトフォルダ内に存在する未使用なファイルを探して削除し、ハードディスクのスペースを節約する機能です。

## "初期設定 ... (Preferences...)"

⇨ MacOS X の場合、"初期設定 (Preferences)" ダイアログは "Cubase" メニューから開きます。

"初期設定 (Preferences)" ダイアログは複数のページによって構成され、各種の設定とオプションを含んでいます。左側のリストから各項目を選択すると、その設定ページが表示されます。

"適用 (Apply)" ボタンをクリックすると、このダイアログを閉じることなく、変更した設定を有効にすることが可能です。

## "キーコマンド ... (Key Commands...)"

"キーコマンド (Key Commands)" ダイアログでは、Cubase のほとんど全ての機能に対してキーコマンドを設定（新規に設定、または既存のキーコマンドをお好みのものに変更）することが可能です。

## " 最近使用したプロジェクト (Recent Projects) "

このメニュー項目のサブメニューには、最近使用したプロジェクトへのショートカットが表示されます。表示の順は時間の順に従っています。前回使用したプロジェクトが一番上に表示されています。

## " 終了 (Quit) "


⇒ Mac OS X の場合、このコマンドは "Cubase" メニューにあります。プログラムを終了するメニュー項目です。現在開いているプロジェクトにまだ保存されていない変更がある場合、プログラムを終了する前に、「このプロジェクトを保存しますか?」というダイアログが表示されます。

## " 編集 (Edit) " メニュー

### " 元に戻す / 再実行 (Undo/Redo) "

Cubase は任意の編集ポイントまでさかのぼることが可能な「アンドゥ」機能を搭載しています。実行されたほぼ全ての操作を取り消すことが可能です。

- 最後に実行された操作を取り消すには、"編集 (Edit) " メニューから "元に戻す (Undo) " を選択、または対応するキーコマンド (デフォルトでは [Ctrl]/[Command]+[Z]) を実行してください。もう一度 "元に戻す (Undo) " を選択すると、もう 1 つ前の操作が取り消されます (以下同様)。
- "元に戻す (Undo) "によって一度取り消した操作を復活させるには、"編集 (Edit) " メニューから "再実行 (Redo) " を選択、または対応するキーコマンド (デフォルトでは [Ctrl]/[Command]+[Shift]+[Z]) を実行してください。取り消された操作は、新しい操作をするまで "再実行 (再実行) " することが可能です。(新しい操作を行った時点で "再実行 (Redo) " スタックがクリアされます - 次項参照)

 "ファイル (File) "メニューの "初期設定 (Preferences) "、"全般 (General) " ページにある "元に戻す" ステップ最大値 (Maximum Undo) " の設定により、元に戻るレベル (何段階の取り消しが可能か) を設定することができます。

## " 編集履歴 ... (History...) "

"編集履歴 ... (History...)" ダイアログには、"元に戻す (Undo) " スタック (実行された操作を順に並べたもの、最後の操作を一番上に表示) と "再実行 (Redo) " スタック (取り消された操作を順に並べたもの、最後に取り消された操作を一番下に表示) が表示されています。2 つのスタックは分割線によって分けられています。

"元に戻す (Undo) " スタックと "再実行 (Redo) " スタックの間の分割線を移動することによって (すなわち、"元に戻す (Undo) " スタックから "再実行 (Redo) " スタックに、あるいはその逆に操作項目を移動することによって)、複数の操作を 1 度に "元に戻す (Undo) " / "再実行 (Redo) " することができます。

## " 切り取り / コピー / 貼り付け (Cut/Copy/Paste) "

いくつかの選択されたイベント (または選択された範囲) をカット、またはコピーし、それらを元のトラックの現在のカーソル位置にペーストすることができます。

## " 元のポジションに貼り付け (Paste at Origin) "

元の位置 (そのイベントがカット、またはコピーされた位置) にイベントをペーストするコマンドです。

## " 削除 (Delete) "

選択されたイベントを全て削除します。

## " カーソル位置で分割 (Split at Cursor) "

選択されたイベントをカーソル位置で分割します。何もイベントが選択されていない場合、カーソル位置を横切る全てのイベント (全トラックのイベント) が分割されます。

## " 左右ロケーター位置で分割 (Split Loop) "

全てのイベントが左右ロケーター位置で分割されます。

## " 範囲 (Range) "

"範囲 (Range) " のサブメニューに示される項目のオプションは以下のとおりです。

オプション	説明
左右ロケーター間全体をコピー (Global Copy)	選択範囲内の全てをコピーします。
範囲を詰めて切り取り (Cut Time)	選択範囲を削除し、クリップボードに記憶します。削除された範囲によって空いたスペースを詰めるように、右側のイベントは左に移動します。
範囲を詰めて削除 (Delete Time)	選択範囲は削除されます。空いたスペースを詰めるように、右側のイベントは左に移動します。
範囲を広げて貼り付け (Paste Time)	クリップボード上のデータが現在のトラックの選択範囲の開始位置に挿入されます。ペーストされるデータのスペースを作るため、既存のイベントは右に移動します。

オプション	説明
範囲を広げて元のポジションに貼り付け (Paste Time at Origin)	クリップボード上のデータを元の位置にペーストします。ペーストされるデータのスペースを作るため、既存のイベントは右に移動します。
分割 (Split)	選択範囲に接する全てのイベント / パートが選択範囲の境界線によって分割されます。
範囲外を削除 (Crop)	一部分が選択範囲に含まれるイベント / パートは全てクラップ (切り抜き) されます。つまり、選択範囲外の部分が削除されます。イベントの一部分が選択されているイベント以外には影響はありません。
無音部分を挿入 (Insert Silence)	トラックの選択範囲の開始位置から選択範囲に等しい長さの無音部分 (空のスペース) が挿入されます。選択範囲の開始位置より右のイベントは右に移動します。選択範囲の開始位置に接するイベントは分割され、右の部分が右に移動します。

## " 選択 (Select) "

このメニュー項目のサブメニューに表示されるオプションは、現在選択しているツール (通常のイベント選択ツール、すなわち矢印ツール、あるいは範囲選択ツール) によって異なります。

### 矢印ツール

オプション	説明
全て (All)	ウィンドウ上の全てのイベントを選択します。
なし (None)	イベントの選択を全て解除します。
反転 (Invert)	選択/非選択を切り替えます。現在選択されているイベントは全て選択が解除され、代わりに現在選択されていないイベントが全て選択されます。
左右ロケーター間 (In Loop)	一部、あるいは全部が左右ロケーター間にある全てのイベントが選択されます。
プロジェクト開始からカーソル位置まで (From Start to Cursor)	プロジェクトカーソルの左に位置する全てのイベントが選択されます。
カーソル位置からプロジェクト終了まで (From Cursor to End)	プロジェクトカーソルの右に位置する全てのイベントが選択されます。
同じピッチ - 全オクターブ (Equal Pitch - all Octaves)	オクターブに関わらず、選択されたノートと同じピッチのMIDIノート全て (MIDIエディタ内のみ) を選択します。
同じピッチ - 同オクターブ (Equal Pitch - same Octave)	選択されたノートと同じオクターブ、同じピッチのMIDIノート全て (MIDIエディタ内のみ) を選択します。

オプション	説明
ノート範囲のコントローラーを選択 (Select Controllers in Note Range)	選択されたノートの範囲の中にある MIDI コントローラーデータを選択します。
トラック上の全てのイベントを選択 (All on Selected Tracks)	選択トラックの全てのイベントを選択します。

### 範囲選択ツール

オプション	説明
全て (All)	プロジェクトウィンドウの場合、プロジェクトの開始から終了までの間で、全トラックをカバーする領域が選択されます。サンプルエディタの場合、クリップ全体が選択されます。
なし (None)	現在の選択範囲を解除します。
左右ロケーター間 (In Loop)	左右ロケーターの間を選択範囲とします。プロジェクトウィンドウの場合、選択は全トラックにまたがります。
プロジェクト開始からカーソル位置まで (From Start to Cursor)	プロジェクトの開始位置からプロジェクトカーソルまでが選択範囲となります。プロジェクトウィンドウの場合、範囲選択ツールで選択されたイベントのあるトラックが選択されます。
カーソル位置からプロジェクト終了まで (From Cursor to End)	プロジェクトカーソルからプロジェクトの終了位置までが選択範囲となります。プロジェクトウィンドウの場合、範囲選択ツールで選択されたイベントのあるトラックが選択されます。
イベント範囲 (Select Event)	サンプルエディタで有効なメニューです。編集イベントに含まれるオーディオ部分を選択します。
選択範囲の左端をカーソル位置に設定 (Left Selection Side to Cursor)	現在の選択範囲の左端をプロジェクトカーソルの位置に移動します。
選択範囲の右端をカーソル位置に設定 (Right Selection Side to Cursor)	現在の選択範囲の右端をプロジェクトカーソルの位置に移動します。
トラック上の全てのイベントを選択 (All on Selected Tracks)	選択トラックの全てのイベントを選択します。

## "複製/反復複製 ... (Duplicate/Repeat...)"

- "複製 (Duplicate)" を選択すると、選択イベントのコピーが作成され、そのままオリジナルのすぐ後に置かれます。  
複数のイベントが選択されている場合、それら全てが「1 つのユニット」としてコピーされ、ペーストでも各イベント間の相対的な距離は保たれます。
- "反復複製 (Repeat...)" を選択すると、ダイアログが現れ、選択イベントのコピー（通常もしくは共有コピー）を複数作成することができます。  
上記 "複製 (Duplicate)" 機能に似ていますが、コピーの数を指定できる点が異なります。

## "左右ロケーター間で反復して複製 (Fill Loop)"

複数のコピーが左ロケーターから右ロケーターまで並べられます。複数コピーの対象がオーディオイベントの場合、最後のコピーは、右ロケーターの位置で終了するように、自動的に短く切られます。

## "移動 (Move to)"

サブメニューには以下のようなオプションが用意されています。

オプション	説明
カーソル (Cursor)	選択イベントをプロジェクトカーソルの位置に移動します。同一トラックで複数のイベントが選択されている場合、最初のイベントがカーソル位置から開始し、続くイベントがその後に元の間隔を保って並べられます。
元のポジション (Origin)	選択イベントは、それぞれの元のポジション（それが元々レコーディングされた場所）に移動します。
前面に移動 / 背面に移動 (Front/Back)	この機能はイベントの位置を実際に変更するわけではありませんが、選択されたイベントをそれぞれ、前面 / 後面に移動します。重なったイベントがあつて、部分的に隠れているイベントを表示するのに便利です。 オーディオイベントの場合、「見えるセクションをブレイバックする」という原則があるので、この機能は非常に重要です。一部が隠されたオーディオイベントを前面に移動する（または、隠れているイベントを背面に移動する）ことにより、そのイベント全体を再生することが可能になります。 イベントのクイックメニューから "前 (Front)" を選択することも可能ですが、機能は若干異なります。

## "独立コピーに変換 (Convert to Real Copy)"

新しいバージョンのコピーを作成し、プールに追加するコマンドです。独立コピーは、コピー元とは無関係に編集することができます。

## "グループ / グループを解除 (Group/Ungroup)"

複数のイベントをグループにまとめ、1 つのユニットとして扱うことが可能です。これは、グループの 1 つのイベントを編集すると、その編集内容がグループの他の全てのイベントにも適用されることを意味します。

イベントによるグループを解除するには、"グループを解除 (Ungroup)" を選択してください。

## "ロック ... / ロックを解除 (Lock.../Unlock)"

誤ってイベントを編集してしまったり、移動してしまうことのないように選択イベントをロックすることができます。ロックの対象となる属性は以下のとおりです（どの組み合わせも可）。

オプション	説明
ポジション (Position)	この属性がロックされた場合、イベントを移動することはできません。
サイズ (Size)	この属性がロックされた場合、イベントのサイズを変更することはできません。
他 (Other)	このオプションがロックされた場合、上記の他の編集（フェードの調整、イベントのボリューム、プロセッシングなど）はできません。

この機能によってロックする属性は、"初期設定 (Preferences)" の "編集操作 (Editing)" ページにある "イベント属性をロック (Lock Event Attributes)" ポップアップメニューで設定してください。

ロックされたイベントを選択し、"ロックを解除 (Unlock)" を選択すると、イベントのロックが解除されます。

## "ミュート / ミュートを解除 (Mute/Unmute)"

"ミュート (Mute)" を選択すると、選択イベントをミュートする（無音にする）ことができます。

選択イベントのミュートを解除するには、"ミュートを解除 (Unmute)" を選択してください。

## "アクティブプロジェクトのロジカルエディタ (Project Logical Editor)"

プロジェクト ロジカル エディタを開きます。プロジェクト全体に対して、詳細な「検索と置換」操作が行うことができます。

## "ロジカルエディタプリセット (Process Project Logical Editor)"

このサブメニューには、プロジェクト ロジカル エディタで使用できる、様々なプリセットが収められています。

## "オートメーションをイベントに従わせる (Automation follows Events)"

この機能は " 初期設定 (Preferences) " の " 編集操作 (Editing) " ページでもアクティブにすることができますが、素早い切り換えのために " 編集 (Edit) " メニューに組み込まれています。この機能をアクティブにすると、トラックでオートメーションを含むイベントやパートを移動した際に、オートメーションイベントも一緒に移動します。すなわち、特定のイベントに作用すべきオートメーションイベントが、プロジェクトの元の位置に残されことなく、イベントとともに移動します。

## "カーソル位置のイベントを自動的に選択 (Auto Select Events under Cursor)"

この機能は " 初期設定 (Preferences) " の " 編集操作 (Editing) " ページでもアクティブにすることができますが、素早い切り換えのために " 編集 (Edit) " メニューに組み込まれています。この機能をアクティブにすると、選択されたトラックでプロジェクトカーソルに接触する全てのイベントが自動的に選択されます。

## "選択したトラックを拡大 (Enlarge Selected Tracks)"

この機能は " 初期設定 (Preferences) " の " 編集操作 (Editing) " - " プロジェクト / ミキサー (Project & Mixer) " ページでもアクティブにすることができます。この機能をアクティブにすると、プロジェクトウィンドウで選択されたトラックの高さが自動的に拡大されます。

## "ズーム (Zoom)"

" 編集 (Edit) " メニューの項目 " ズーム (Zoom) " のサブメニューには以下のオプションが用意されています。

オプション	説明
ズームイン (Zoom In)	プロジェクトカーソルを中心に、1 段階だけズームインします。
ズームアウト (Zoom Out)	プロジェクトカーソルを中心に、1 段階だけズームアウトします。
全体を表示 (Zoom Full)	「プロジェクト全体」が見渡せるようにズームアウトします。この「プロジェクト全体」とは、プロジェクトの開始点から " プロジェクト設定 (Project Setup) " ダイアログで定められた " 長さ " を意味します。
選択範囲を拡大表示 (Zoom to Selection)	現在の選択部分が画面いっぱいになるように、縦、横方向にズームインします。
選択範囲をズーム (水平方向のみ) (Zoom to Selection (Horiz.))	現在の選択部分が画面いっぱいになるように、横方向にズームインします。

オプション	説明
イベント全体を表示 (Zoom to Event)	サンプルエディタで有効なオプションです。
垂直方向にズームイン (Zoom In Vertical)	縦方向に1 段階だけズームインします。
垂直方向にズームアウト (Zoom Out Vertical)	縦方向に1 段階だけズームアウトします。
選択トラックをズームイン (Zoom In Tracks)	選択トラックを縦方向に1 段階だけズームインします。
選択トラックをズームアウト (Zoom Out Tracks)	選択トラックを縦方向に1 段階だけズームアウトします。
選択トラックを拡大表示 (Zoom Selected Tracks)	選択トラックについては縦方向に1 段階だけズームインし、他の全てのトラックの高さを最小化します。
ズームを元に戻す / 再実行 (Undo/Redo Zoom)	" ズームを元に戻す (Undo Zoom) " を選択すると、最後のズーム操作が取り消されます。" ズームを再実行 (Redo Zoom) " を選択すると、取り消されたズーム操作が復活します。

## "マクロ (Macros)"

マクロを既に作成してある場合、それらは " マクロ (Macros) " のサブメニューに表示されます。マクロは、複数の機能もしくはコマンドを組み合わせた一連の操作であり、1 つの手順でまとめて実行されるものです。" キーコマンド (Key Commands) " ダイアログで設定します。

## "プロジェクト (Project)" メニュー

### "トラックを追加 (Add Track)"

サブメニューから選択したタイプのトラックを追加することができます。「サウンドをブラウズ ...」を選択するとダイアログが開かれ、トラック・プリセットまたは VST プリセットを検索できます。

### "トラックを複製 (Duplicate Tracks)"

選択したトラックの複製を作成します。

### "選択トラックを除去 (Remove Selected Tracks)"

選択されたトラックとそのパート / イベントの全てをプロジェクトウィンドウから除去します。

### "空のトラックを除去 (Remove Empty Tracks)"

イベントを1つも含まないトラックを除去します。

## "トラックの折りたたみ (Track Folding)" (Cubase のみ)

プロジェクトウィンドウのイベントディスプレイに何を表示するかに関するメニュー項目です。表示、隠すを素早く切り替えることができます。たとえば、オートメーションのサブトラックを素早く折りたたむことが可能です。

オプション	説明
選択したトラックの状態を切り替える (Toggle Selected Tracks)	選択されたトラックの折りたたみの状態を切り替えます。折りたたまれたトラック (内容、つまりサブトラックが非表示) は展開され、展開されたトラック (全サブトラックを表示) は折りたたまれます。
トラックを折りたたむ (Fold Tracks)	プロジェクトウィンドウで開かれたフォルダトラック全てを折りたたみます。正確にどのような形で機能するかは、"初期設定 (Preferences)" の"トラック上の全ての内容を折りたたむ (Deep Track Folding)"設定により異なります。
トラックを展開する (Unfold Tracks)	プロジェクトウィンドウで閉じられたフォルダトラック全てを展開します。正確にどのような形で機能するかは、"初期設定 (Preferences)" の"トラックの全ての内容を折りたたむ (Deep Track Folding)"設定により異なります。
折りたたみの状態を切り替える (Flip Fold Status)	プロジェクトウィンドウのトラック全ての折りたたみの状態を切り替えます。全ての折りたたまれたトラックは展開され、全ての展開されたトラックは折りたたまれます。
使用中のオートメーションを全て表示 (Show All Used Automation)	使用しているオートメーションのサブトラックを全て開きます (全トラック)。
オートメーションを隠す (全トラック) (Hide All Automation)	開かれているオートメーションのサブトラックを全て隠します。

## "プール (Pool)"

プロジェクトに属する全てのクリップ (オーディオとビデオファイル) を収納するオーディオプールが開かれます。

## "マーカー (Markers)"

マーカーウィンドウを開きます。マーカーは位置を記憶したもので、プロジェクト上の重要な場所に素早く移動することを可能にします。

## "テンポトラック (Tempo Track)"

このメニュー項目を選択すると、テンポトラックエディタが開かれます。テンポを基準にするトラックの場合、そのテンポはテンポトラック (トランスポートパネルの "TEMPO" ボタンでアクティブにします) に従わせることができます。テンポトラックにはテンポチェンジが含まれる場合もあります。

## "ブラウザ (Browser)"

プロジェクトの内容をリスト表示するプロジェクトブラウザウィンドウを開きます。このリストには全トラックの全データが示されています。また、表示された値を変更することが可能です。

## "テンポの計算 ... (Beat Calculator...)"

"テンポの計算 ... (Beat Calculator...)" ウィンドウを開きます。録音された材料 (オーディオ、または MIDI) のテンポを計算することができます。

## "カーソル位置でタイムコードを設定 (Set Timecode at Cursor)"

カーソルの位置でタイムコードを設定し、プロジェクト開始ポジションを逆算させることができます。Cubase と外部デバイス (ビデオテープなど) を同期させている場合、外部デバイスのどのタイムコードフレームがプロジェクトの開始に呼応すべきかは、プロジェクトの開始ポジションに表わされています。

プロジェクトの開始ポジションの設定は "プロジェクト設定 (Project Setup)" でも可能ですが、プロジェクトのあるポジションが、外部デバイスのタイムコードのどのポジションと同時となるべきかが分かっている場合にはこちらのメニューの方が便利です。プロジェクトカーソルを目的の位置に移動して、"カーソル位置でタイムコードを設定 (Set Timecode at Cursor)" を選択し、現れるダイアログの中で、対応するタイムコードのポジションを入力します。"開始 (Start)" の値はそれに従って調整されます。

## "ノートパッド (Notepad)"

テキストノートパッドを開きます。

## "プロジェクトの設定 ... (Project Setup...)"

プロジェクトの一般的設定を行うダイアログです。

## "オートフェードの設定 (Auto Fades Settings...)"

"オートフェード (Auto Fades)" ダイアログを開きます。ここでは各種のフェードオプションを設定することができます。

## " オーディオ (Audio) " メニュー

### " プロセッシング (Process) "

オーディオプロセッシングは、まずイベントの選択を行い、次に " プロセッシング (Process) " のサブメニューから機能を選択し、処理を適用するという手順で実行します。

オプション	説明
エンベロープ (Envelope)	選択されているオーディオにボリュームエンベロープを適用します。
フェードイン/アウト (Fade In/Out)	フェードインやフェードアウトを設定するのに使用します。
ゲイン (Gain)	選択されているオーディオのゲイン (レベル) を変更するのに使用します。
クリップボードデータとマージ (Merge Clipboard)	クリップボードにコピーされているオーディオを、現在、選択されているオーディオに (選択の開始位置を起点として) ミックスします。ミックス (挿入) するオーディオは、クリップボードにコピーされている必要があります。このため、あらかじめ、サンプルエディタで希望するオーディオ範囲を選択し、コピーまたは切り取り (カット) 操作を行っておきます。
ノイズゲート (Noise Gate)	設定されたスレッショルド値よりも音量レベルが低いオーディオ範囲を検出し、無音化します。
ノーマライズ (Normalize)	この機能を利用すると、オーディオの最大レベルを設定できます。希望するレベル値を指定すると、まず、現在の最大レベルが検出され、その値が指定されたレベルに一致するよう、オーディオ全体のレベルが変更 (増幅または減衰) されます。ノーマライズ機能は、録音レベルの低すぎたオーディオのレベルを全体的に持ち上げる場合によく使用されます。
位相を反転 (Phase Reverse)	選択したオーディオデータの位相を反転します。画面上の波形は上下が反転することになります。
ピッチシフト (Pitch Shift)	オーディオのピッチ (高さ) を変更します。ピッチの変更に対応してオーディオの長さを変更することも、ピッチの変更に関わらず、長さを保持することもできます。複数のピッチを指定して「ハーモニー」を生成したり、作成したエンベロープカーブに沿ってピッチシフトを行ったりすることもできます。

オプション	説明
DC オフセットの除去 (Remove DC Offset)	選択したオーディオの DC オフセットがゼロになるよう、全体のレベル値を調整します。「DC オフセット」とは、信号に DC (直流) 成分が加わった場合に生じる「ずれ」です。波形を見ると、レベル値ゼロを示す水平の軸から上下方向にずれているため、視覚的にわかる場合もあります。DC オフセットは、実際に聞こえてくる音には影響しませんが、「ゼロクロッシング」の検出や特定の処理機能に影響が出るので、取り除くことが望ましいでしょう。 DC オフセットが生じる場合、通常、レコーディングの最初から最後まで一定のオフセットがあるため、この機能は常にオーディオクリップ全体に適用することをおすすめします。
リサンプリング (Resample)	現在とは異なるサンプリングレートでオーディオデータをサンプリングし直すことによって、長さ、テンポ、ピッチを変更する機能です。
リバース (Reverse)	選択したオーディオを時間的に反転します。テープを後ろから再生したような効果が得られます。
無音化 (Silence)	選択された範囲のオーディオを無音にします。
左右チャンネルを入れ替え (Stereo Flip)	ステレオのオーディオに対して使用できます。チャンネルを入れ替えたり、モノラルに変換したりなど、いくつかの操作が用意されています。
タイムストレッチ (Time Stretch)	ピッチ (高さ) を保持したまま、選択したオーディオの長さやテンポを変更する機能です。

### " プラグイン (Plug-ins) " (Cubase のみ)

" オーディオ (Audio) " メニューでは、インストールされた全てのエフェクトプラグインに個別にアクセスできます。1つ、または複数の選択イベントにエフェクト処理を適用することが可能です。

### " 周波数スペクトラムアナライザ (Spectrum Analyzer) " (Cubase のみ)

選択したオーディオ・イベントを分析し、「スペクトラム」(各周波数のレベルの分散) を計算する機能です。その結果は、X 軸に周波数、Y 軸にレベルをとった二次元グラフに表示されます。

### " 統計 (Statistics) " (Cubase のみ)

" 統計 (Statistics) " は、選択したオーディオ (イベント、クリップ、または選択範囲) を分析し、各種情報をウィンドウに表示する機能です。

## " ヒットポイント (Hitpoints) "

このサブメニューに示されるのは、Cubase 独自のヒットポイント検出機能に関する項目です。この機能は、オーディオファイルに含まれる瞬間的なアタックを検出し、全てのアタックに「ヒットポイント」と呼ばれるマーカーを挿入します。「ヒットポイント」が正しくセットされると、ファイルを「スライス」に分断することが可能となります。すなわち、ピッチに影響を与えずにテンポを変更することができるようになります。

サブメニューに示される項目は以下のとおりです。

オプション	説明
ヒットポイントの検出 (Calculate Hitpoints)	サンプルエディタでヒットポイントの計算を実行します。
ヒットポイントからオーディオスライスを作成 (Create Audio Slices from Hitpoints)	ヒットポイントに従ってイベントをスライスし、ループのテンポを現在のプロジェクトのテンポと合致させます。
ヒットポイントからグループクオンタイズを作成 (Create Groove Quantize from Hitpoints)	イベントのヒットポイントから新規のグループクオンタイズマップを作成します。
ヒットポイントからマーカーを作成 (Create Markers from Hitpoints)	ヒットポイントに従い、マーカーラックにマーカーを作成します。
ヒットポイント位置でオーディオイベントを分割 (Divide Audio Events at Hitpoints)	ヒットポイントに従い、1つのイベントを複数のイベントに分割します。
ヒットポイントの除去 (Remove Hitpoints)	全てのヒットポイントを除去します。

## " リアルタイム処理 (Realtime Processing) "

このサブメニューに示されるのは、Cubase のリアルタイム処理に関する項目です。

サブメニューに示される項目は以下のとおりです。

オプション	説明
ヒットポイントからワーブタブを作成 (Create Warp Tabs from Hitpoints)	検出されたヒットポイントからワーブタブを作成します。この機能を実行するには、このメニュー項目を直接選んでも、あるいはヒットポイントの作成と編集を済ませた後、このメニュー項目を選んでも構いません。
オーディオをクオンタイズ (Quantize Audio)	プロジェクトに設定されたクオンタイズ解像度に従い、オーディオをクオンタイズします。
タイムストレッチ/トランスポーズをフリーズ (Flatten Timestretch and Transpose)	リアルタイム処理をフリーズし、CPU パワーの消費を節約します。
オーディオストレッチをキャンセル (Unstretch Audio)	リアルタイムのストレッチ処理を取り消します。このメニュー項目を選択するには、オーディオイベントをサンプルエディタで開いておく必要があります。

## " 高度な処理 (Advanced) "

" 高度な処理 (Advanced) " のサブメニューは以下の項目を含みます。

オプション	説明
無音部分の検出 (Detect Silence)	イベントの無音部分を検索し、イベントを分割してプロジェクトから無音部分を削除、または無音でない部分に相当するリージョンを作成します。
イベント/選択範囲からリージョンを作成 (Event or Range as Region)	1 つ、または複数のオーディオイベントが選択されている場合、またはそれらを囲むような選択範囲が設定されている場合に有効なオプションです。このコマンドを実行すると、以下のルールに従い、各クリップにリージョンが作成されます。 <ul style="list-style-type: none"><li>選択範囲やヒットポイントが存在しない場合、リージョンの開始/終了ポジションはクリップ内のイベントの開始/終了ポジションによって決定されます。</li><li>イベントに選択範囲がある場合、それがリージョンとなります。</li><li>イベントにヒットポイントが存在する場合、各ヒットポイント間にリージョンが作成されます。</li></ul>

オプション	説明
リージョンをイベントに置き換え (Events from Regions)	1つのオーディオイベントを選択し、その選択されたオーディオイベントのクリップが、イベントの境界線内にいくつかのリージョンを含む場合に有効な機能です。この機能は、オリジナルのイベントを削除し、リージョンに基づいた位置とサイズのいくつかのイベントに置き換えます。
イベントからテンポを設定 (Set Tempo from Event)	編集中のループから検出されたテンポをプロジェクトのテンポに設定します。
隙間をつめる (Close Gaps)	タイムストレッチを適用し、スライス間の隙間を詰めます (一般的に、プロジェクトのテンポがループのテンポより遅い場合に使用します)。
テンポに合わせてタイムストレッチ (Stretch to Project Tempo)	選択されたイベント全てをストレッチし、プロジェクトのテンポに合わせてます。各イベントにヒットポイントの検出を済ませておく必要があります。
重複するイベントを削除 (Delete Overlaps)	サイクルレコードモードに "スタック (Stacked)" を設定してオーディオを録音した場合に使用します。このモードではプロジェクトウィンドウのトラックに、各テイク (サイクルラップ) が異なるレーンとして表示されます。テイクを編集してパーフェクトなテイクを作成できれば、この "重複するイベントを削除 (Delete Overlaps)" 機能を実行します。分離したテイクが1つのレーンにまとめられ、全てのオーバーラップが除去されます。再生されるものがプロジェクトウィンドウに表示されるようになります。

## " イベントをパートにまとめる (Events to Part) "

選択したいいくつかのオーディオイベントから 1 つのパートを作成します。

## " パートを分解 (Dissolve Part) "

1 つの選択されたオーディオパートを分解し、含まれるいくつかのオーディオイベントを独立オブジェクトとしてトラックに表示します。

## " スナップポイントをカーソル位置に設定 (Snap Point to Cursor) "

スナップポイントを現在のカーソルの位置に設定します。

## " 選択イベントから独立ファイルを作成 (Bounce Selection) "

選択イベントから新規クリップ、または新規オーディオファイルを作成します。

## " 選択イベントをプール内で検索 (Find Selected in Pool) "

プロジェクトウィンドウで選択しているイベントをプール内で素早く見つけるのに便利なコマンドです。このメニュー項目を選択すると、プールが開かれ、対応するクリップが強調表示されます。

## " 元のポジションを更新 (Update Origin) "

オリジナルの開始ポジション (クリップをプロジェクトに録音した際の録音開始位置) は、プールの "元のポジション (Origin Time)" 欄に示されています。この値は "プール (Pools)" メニューの "プロジェクトに挿入 (Insert into Project)" 機能 (そしてその他の機能) に参照されるものですが、必要であれば変更することが可能です。まず、目的のクリップをプールで選択し、プロジェクトカーソルを新しい位置に移動してから、このメニュー項目を選択してください。

## " クロスフェード (Crossfade) "

2 つの連続するオーディオイベントを選択し、それらの間にクロスフェードを作成することができます。

- 2つのイベントがオーバーラップしている場合、オーバーラップ部分にクロスフェードが適用されます。
- 2つのイベントにオーバーラップがない場合 (けれどもそれぞれのオーディオクリップにオーバーラップがある場合)、イベントのサイズが調整され、オーバーラップ部分にクロスフェードが適用されます。

## " フェードを除去 (Remove Fades) "

選択イベントのフェード、またはクロスフェードを全て取り除きます。

## " フェードエディタを開く (Open Fade Editor(s)) "

選択イベントを編集する "フェード (Fade)" ダイアログが開かれます。イベントにフェードイン、フェードアウト、両方のカーブが設定されている場合、2 つのダイアログが開かれます。

## " フェードを選択範囲に合わせる (Adjust Fades to Range) " (Cubase のみ)

選択範囲に合わせてフェード領域を調整します。

## " カーソル位置までフェードイン (Fade In to Cursor) " (Cubase のみ)

選択イベント (複数可) の開始位置からプロジェクトカーソルの位置までのリニア (直線) フェードインを作成します。

## "カーソル位置までフェードアウト (Fade Out to Cursor)" (Cubaseのみ)

プロジェクトカーソルの位置から選択イベント (複数可) の終了位置までのリニア (直線) フェードアウトを作成します。

## "ボリュームカーブを除去 (Remove Volume Curve)"

選択イベントのイベントエンベロープカーブを全て除去します。

## "プロセッシングの履歴 (Offline Process History)"

"プロセッシングの履歴 (Offline Process History)" ダイアログを開きます。ここでは、既にクリップに適用されたいくつかのプロセッシング、または全てのプロセッシングを削除することが可能です。

## "プロセッシング結果を固定 (Freeze Edits)"

クリップに適用されたプロセッシング、またはエフェクト効果を恒久的なものに固定するコマンドです。

## "MIDI" メニュー

### "キーエディタを開く (Open Key Editor)"

選択された1つ、または複数のMIDIパート/トラックのキーエディタを開きます。このエディタは、「ピアノロール」タイプのグラフィックインターフェースを採用しています。各ノートはグリッド内のボックスとして描かれます。

### "スコアエディタを開く (Open Score Editor)"

MIDIデータを楽譜に表現するスコアエディタを開きます。

### "ドラムエディタを開く (Open Drum Editor)"

ドラム、そしてパーカッションのトラックを編集するために特別に設計されたドラムエディタを開きます。

### "リストエディタを開く (Open List Editor)"

リストエディタを開きます。このエディタでは、MIDIノート、コントローラー、その他のイベントが1つのリストに示されます。

### "インプレイスエディタを開く (Open In-Place Editor)"

プロジェクトウィンドウにインプレイスエディタを開きます。インプレイスエディタはキーエディタのミニチュア版であり、いくつかのMIDI編集も可能です。

## "標準クオンタイズ (Over Quantize)"

「クオンタイズ」とは、録音されたノートを自動的に移動し、それらを音符と完全に一致するポジションに置く機能です。このメニュー項目を実行すると、選択されたMIDIパートやノートは、現在、"クオンタイズ (Quantize)" ポップアップメニューに設定された値に基づいてクオンタイズされます。

## "感度指定クオンタイズ (Iterative Quantize)"

"感度指定クオンタイズ (Iterative Quantize)" を適用すると、ノートは「正確に最も近いクオンタイズグリッドへ」ではなく、「その途中まで」移動します。ノートをクオンタイズグリッドにどれだけ近付けるかは、"クオンタイズ設定 (Quantize Setup)" ダイアログの "感度指定クオンタイズ (Iterative Strength)" で設定します。

## "クオンタイズの設定 ... (Quantize Setup...)"

"クオンタイズ設定 (Quantize Setup)" ダイアログでは各種のクオンタイズ設定を行います。

## "高度なクオンタイズ (Advanced Quantize)"

オプション	説明
ノート長のクオンタイズ (Quantize Lengths)	ノートの開始位置は保持したまま、ノートの長さだけをクオンタイズします。各ノートの長さが、MIDIエディタのツールバーに表示される "ノート長Q (Length Quantize)" の値に変更されます。
ノートの終わりをクオンタイズ (Quantize Ends)	各ノートの終了位置がクオンタイズされます。"クオンタイズ (Quantize)" 欄のポップアップメニューを使って、他のクオンタイズ機能と同様に値を設定できます。
クオンタイズを解除 (Undo Quantize)	この項目を利用すると、通常の編集履歴とは関係なく、いつでも、選択したノートをクオンタイズされていない状態に戻すことができます。
クオンタイズを固定 (Freeze Quantize)	クオンタイズしたノートの位置を固定したいこともあるでしょう。例えば、クオンタイズをかけたノートを固定したうえで新たにクオンタイズを実行したいというような場合です。その場合、希望するノートを選択して、この機能を実行することで、ノートの位置を固定できます。
パートからグルーブを作成 (Part to Groove)	この項目を利用すると、選択されたMIDIパートから、グルーブクオンタイズマップを作成することができます。

## "移調 ... (Transpose...)"

"移調 (Transpose)" ダイアログを開きます。ここでは選択ノートに移調を設定することができます。

## " 左右ロケーター間の MIDI をマージ (Merge MIDI in Loop) "

ミュートされていない全てのトラックで、左右のロケーターに挟まれた全ての MIDI イベントを結合し、再生される全てのイベントを含む新しい MIDI パートを作成する機能です。新しいパートは選択したトラックの左右ロケーター間に置かれます。その際、MIDI インサートエフェクトを含めるか、MIDI センドエフェクトを含めるか、そして新しいパートの置かれるトラックのデータを上書きするか、を選択することができます。

トラックパラメーターでの設定を「フリーズ」し、MIDI エフェクトなどをパートに適用する場合に用いる機能です。

## "MIDI モディファイアをフリーズ (Freeze MIDI Modifiers) "

選択されたトラックの全てのフィルター設定をそれぞれのトラックに適用し、" 左右ロケーター間の MIDI をマージ (Merge MIDI in Loop) " 機能とは対照的に、その結果を元のデータと書き換えます (トラックパラメーターやインサートはリセットされます)。

## " パートを分解 (Dissolve Part) "

この項目には 2 つの使用法があります。

- MIDI パートに異なるチャンネルのイベントが混在している場合 (MIDI チャンネルを "全て (Any)" に設定した場合など)、イベントを MIDI チャンネルごとに分割します。
- MIDI イベントをピッチごとに分割します。  
通常、ピッチごとに異なるサウンドを持つドラムトラックに特に有効です。

## " ドラムマップ出力ノートの変換 (O-Note Conversion) "

この機能は、すでにドラムマップが MIDI トラックにアサインされている場合に有効です。選択された MIDI パートを全てチェックし、各ノートの実際のピッチをその出力ノート設定に従わせます。トラックを通常の (ドラムマップなし) MIDI トラックに変換し、かつ、求められるドラムサウンドを演奏させる場合に便利な機能です。

## " 独立ループをパートに適用 (Repeat Loop) "

MIDI エディタのどこかで " 独立トラックループ (Independent Track Loop) " が設定されている場合に有効なメニュー項目です。これを選択すると、ループ範囲の中のイベントがパートの最後まで反復されます。同じパートのループの後にあるイベントは、ループのイベントに置き替わります。

## " 機能 (Functions) "

オプション	説明
レガート (Legato)	選択された各ノートを次のノートに到達するまで伸ばします。" 初期設定 (Preferences) " の " 編集操作 (Editing) " ページ、" レガート時のオーバーラップ量 (Legato Overlap) " 設定で、希望するギャップ (間隔) またはオーバーラップ量を指定できます。
設定した長さに変更 (Fixed Lengths)	全ての選択したノートの長さを、MIDI エディタのツールバーに示される " ノート長 Q (Length Quantize) " に変更します。
重複ノートを解消 (Delete Doubles)	「ダブルノート」、すなわち、まったく同じポジションにある同じピッチのノートを削除します。「ダブルノート」は、サイクルモードでレコーディングした場合や、クオンタイズを実行した後などに生じることがあります。この機能は常に MIDI パート全体に適用されます。
全てのコントロールデータを削除 (Delete Controllers)	選択した MIDI パートから、全ての MIDI コントローラーイベントを削除します。この機能は常に MIDI パート全体に適用されます。
コンティニューアスコントロールデータを削除 (Delete Continuous Controllers)	選択した MIDI パートから、全ての MIDI コンティニューアスコントロールイベントを削除します。サステインペダルなどの「On/Off」イベントは削除されません。この機能は常に MIDI パート全体に適用されます。
ノートの削除... (Delete Notes...)	非常に短いノートや非常に弱いノートを削除します。MIDI レコーディングの後などに不必要なノートを自動的に取り除くことができます。"ノートの削除 ... (Delete Notes...)" を選択するとダイアログが開かれるので、削除の条件を設定します。
ポリフォニー発音数の制限 (Restrict Polyphony)	この項目を選択すると、ダイアログが開かれ、選択されたノートやパートで使用する「ボイス数」(同時発音できる音の上限値) を設定できます。発音数の限られたシンセサイザーなどで全てのノートを確実に再生したい場合、この制限が役に立ちます。この機能は、状況に応じて特定のノートを強制的に終了させることで、次のノートと重ならないようにするものです。
ペダルデータをノート長に適用 (Pedals to Note Length)	この機能は、サステインペダルの「on/off」イベントを検出し、ペダルが適用されているノートの終わりをサステインペダルの「off」ポジションと一致させた後、サステインコントロールの「on/off」イベントを削除します。

オプション	説明
オーバーラップを 解消 (モノ) (Delete Overlaps (mono))	同じピッチの 2 つのノートが重ならない (一方が 終わる前に他方が始まらない) ようにする機能で す。同じピッチでオーバーラップしたノートがあ ると、MIDI 音源が混乱する場合があります (ノ ートオフの前に新しいノートオンが送信されるた め)。そうした場合に、この機能を用いると問題を 解消できます。
オーバーラップを 解消 (ポリ) (Delete Overlaps (poly))	この機能は、状況に応じてノートの長さを短縮し、 他のノートが終了しないうちに開始するノートが ないようにします。ノートのピッチ (高さ) には 関係なく適用されます。
ベロシティ (Velocity...)	ノートのベロシティに対して様々な数値操作を行 うためのダイアログが開かれます。
設定したベロシ ティに変更 (Fixed Velocity)	全ての選択ノートのベロシティを、MIDI エディタ のツールバーに表示される " 挿入 Vel (Insert Velocity) " の値に設定します。
データの削減 (Thin Out Data)	MIDI データを「選別」して量を減らす機能です。 記録したコントローラーデータが非常に多い場合 などにこの機能を適用すると、MIDI デバイスの負 荷を軽減することができます。
MIDI オートメー ションの抽出 (Extract MIDI Automation)	1 つの MIDI パートのコンティニュアス コント ローラー データを自動的に MIDIトラック オート メーション データに変換する機能です。
リバーズ (Reverse)	選択された全てのイベント (または選択パートに 含まれる全てのイベント) の順序を逆転します。各 ノートが後ろから再生される形になりますが、通 常どおり、MIDI インストゥルメントで演奏される ため、オーディオの " リバーズ (Reverse) " 機能と は違う結果が得られます。再生される音の順番が 逆転するだけです。
タップテンポ情報 とマージ (Merge Tempo from Tapping)	自由なテンポで演奏したオーディオまたは MIDI の録音に、プロジェクトのテンポを適合させるこ とができます。それには、まず、テンポをタップ した (基本ビートを刻んだ) MIDI ノートをレコー ディングします。続いて、その MIDI パートを選択 したうえで、この機能を実行します。すると、テ ンポトラックはタップしたテンポに調整され、必 要な場所に新規のテンポイベントが追加されま す。

## " ロジカルエディタ ... (Logical Editor...)"

MIDI データに対して高度な「検索と置換」操作を行うロジカルエディタを開きます。

## " ロジカルプリセット (Logical Presets)"

このサブメニューには、ロジカルエディタで使用する各種のプリセットが表示されます。

## " ドラムマップ設定 ... (Drum Map Setup...)"

このメニュー項目を選択するとダイアログが開かれます。ここではドラムマップの読み込み、作成、編集、保存を行います。左のリストには、最近読み込まれたドラムマップが表示されています。このリストからドラムマップを選択するとそのサウンドと設定が右のリストに表示されます。

## " 挿入ベロシティ ... (Insert Velocities...)"

全ての MIDI エディタに備えられた " 挿入 Vel (Insert Velocity) " ポップアップメニューでは、ノートの挿入時に 5 つの異なるベロシティ値から 1 つを選択することが可能です。このメニュー項目を選択すると、ポップアップメニューで選択肢となる 5 つのベロシティ値を変更することができます。

## " リセット (Reset)"

全ての MIDI チャンネルでノートオフメッセージを送信し、全てのコントローラーをリセットする機能です。ノートが鳴り止まなかったり、コントローラーが滞っているような場合に、この機能を実行してください。

## " スコア (Scores)" メニュー

### " 選択したファイルを開く (Open Selection)"

選択されたパートをスコアエディタで開きます。

### " レイアウトを開く ... (Open Layout...)"

有効なスコアレイアウトのリストが開かれます。リストから希望するレイアウトを選択し、"OK" ボタンをクリックすると、そのレイアウトで、トラックがスコアエディタに表示されます。

### " ページモード (Page Mode)"

スコアの表示を " ページモード (Page Mode) " に切り替えるオプションです。このモードでは、スコアがどのように印刷されるかを確認することができます。スコアエディタのいくつかの機能は " ページモード (Page Mode) " で有効です。

" 設定 ... (Settings...)"

スコアの外觀や特性を設定する "スコア設定 (Score Settings)" ダイアログを開きます。

" ノートをグループ化 / グループ解除 (Group/Ungroup Notes)"

選択した音符を手動でグループ化する、またはグループ化を解除するための機能です。

" 装飾音符に変換 (Convert to Grace Note)"

選択したいくつかの音符を手動で装飾音符に変換する機能です。

" 連符の作成 ... (Build N-Tuplet...)"

MIDI データを変更して、あるいは変更することなく、選択した音符から連符を作成する機能です。

" スラーを挿入 (Insert Slur)"

選択された音符にまたがるスラーを挿入するオプションです。

" 隠す / 表示 (Hide/Show)"

オブジェクトの表示 / 非表示を切り替える機能です。音符、休符、記号、音部記号、小節線、さらには譜表全体など、全てのオブジェクトを隠すことができます。隠されたオブジェクトを一時的に表示させるには、ディスプレイのフィルターバーの "隠した音符 (Hidden Notes)" チェックボックスにチェックを入れてください。オブジェクトを恒久的に表示させるには、まずそれらを選択し、"隠す / 表示 (Hide/Show)" を再びクリックしてください。

" 反転 (Flip)"

選択されたクレッシェンド / ディミヌエンド記号を反転します。

" スコア要素の整列 (Align Elements)"

オプション	説明
左/右/上/下 (Left/Right/Top/Bottom)	それぞれのオプションを基準にオブジェクトを整列します。
垂直線/水平線を中心に表示 (Center Vertical/Horizontal)	どちらかのオプションを中心にオブジェクトを整列します。
強弱記号 (Dynamics)	選択された全ての強弱記号 (クレッシェンドなど) を水平方向に整列します。

" コード記号を作成 (Make Chord Symbols)"

選択された複数のノートを分析し、それらから導き出されるコード記号を表示します。

" ギターコードを作成 (Make Guitar Symbols)"

選択された複数のノートを分析し、それらから導き出されるギターコード記号を表示します。

" 機能 (Functions)"

オプション	説明
譜表を別のトラックにマージ (Merge All Staves)	最大4トラックを結合し、多声部の1つの新規トラックを作成します。
声部を個別トラックに分割 (Extract Voices)	多声部トラックの2から8までのボイスを、各ボイス専用の新規トラックに抽出します (上記の"譜表を別のトラックにマージ (Merge All Staves)" と逆の作用となります)。
声部の振り分け (Explode)	譜表の音符を別々のトラックに分解します。また、この機能をポリフォニックの譜表に適用し、多声部に変換することもできます。
スコア上の音符情報をMIDIに適用 (Scores Notes to MIDI)	スコアエディタを表示したまま、音符の情報をMIDIデータに適用します。
クリップボードから歌詞を追加 (Lyrics From Clipboard)	他のプログラムによって入力された歌詞をクリップボード経由で挿入します。まず、歌詞が追加される最初の音符を選択してください。
クリップボードからテキストを挿入 (Text From Clipboard)	他のプログラムによって入力されたテキストをクリップボード経由で挿入します。
文字列の検索と置換 (Find and Replace)	テキストに関する機能です。フォーマットに関わらず、特定の単語や単語のグループを検索し、置換します。
画面表示を更新 (Force Update)	スクリーンを再描画します。

" オートレイアウト ... (Auto Layout...)"

スコアエディタの "オートレイアウト (Auto Layout)" 機能の初期設定を編集するダイアログが開かれます。

" レイアウトをリセット ... (Reset Layout...)"

表示されていないレイアウト要素を削除します。事実上、レイアウトに関してスコアを初期設定に戻すことが可能です。開かれるダイアログでリセットする項目を選択してください。

## " 高度なレイアウト (Advanced Layout) "

オプション	説明
1段あたりの小節数 (Number of Bars)	ページモードで、1段あたりに表示する小節の数を設定します。
マーカーを表示 (Display Markers)	マーカーの名称を表示する場合、このオプションをアクティブにしてください。
マーカートラックから 記号を作成 (Marker Track to Form)	スコアにリハーサルマーカーと複縦線を挿入します。

## " メディア (Media) " メニュー

### " プールを開く (Open Pool Window) "

プールを開きます。

### " メディアベイを開く (Open MediaBay) "

" メディアベイ (MediaBay) " ウィンドウを開きます。

### " ループブラウザを開く (Open Loop Browser) "

" ループブラウザ (Loop Browser) " を開きます。これは上記の " メディアベイ (MediaBay) " ウィンドウをオーディオループの表示に特化させたものです。

### " サウンドブラウザを開く (Open Sound Browser) "

" サウンドブラウザ (Sound Browser) " を開きます。これは上記の " メディアベイ (MediaBay) " ウィンドウをサウンドとトラックテンプレートの表示に特化させたものです。

### " メディアの読み込み ... (Import Media...) "

プールに直接ファイルを読み込むための " メディアの読み込み (Import Media) " ダイアログが開かれます。

### " オーディオ CD の読み込み ... (Import Audio CD...) "

オーディオ CD からオーディオを読み込むためのダイアログが開かれます。

## " プールファイルの読み込み ... (Import Pool...) " (Cubase のみ)

Cubase では、プールを独立ファイル (拡張子 ".npl") として書き出すことが可能です。このような「プールファイル」は、" メディア (Media) " メニューの " プールファイルの読み込み (Import Pool) " コマンドにより、Cubase に読み込ませることができます。プールファイルを読み込むと、その中に保存された「ファイルの参照情報」が現在のプールに追加されます。

オーディオやビデオファイル自体がプールファイルに保存されているわけではありません。それらへの参照情報が保存されています。従って参照ファイルはプールの保存時と同じファイルパスであることが望まれます。

## " プールファイルの書き出し ... (Export Pool...) " (Cubase のみ)

プールを独立ファイルとして書き出します (上記参照)。

## " 行方不明のファイルを検索 ... (Find Missing Files...) "

" 行方不明のファイルを検索 (Resolve Missing Files) " ダイアログを開きます。ここでは、移動されたり、名称を変更されたりして見失われた参照ファイルを探すことができます。

ダイアログでは、ファイルを探す方法を指定してください。プログラムに自動的に探させる場合は " 検索 (Search) " を、自分で探す場合は " 場所を指定 (Locate) " を、プログラムが検索するディレクトリを指定する場合は " フォルダ (Folder) " を選択してください。

## " 行方不明のファイルを プールから除去 (Remove Missing Files) "

プールに見つからないオーディオファイル、もしくは復元できないオーディオファイルが存在する場合、それらをプールから除去することができます。

このメニュー項目を選択すると、プールから行方不明のファイル全てが除去され、プロジェクトウィンドウではそれらに関連するイベントが削除されます。

## " 編集ファイルの復元 (Reconstruct) "

ファイルを見つけることができない場合 (誤ってハードディスクから削除してしまった場合など)、プールの " 状況 (Status) " 欄に "? " マークが表示され、そのファイルが行方不明であることを示します。しかしながら、行方不明のファイルが「編集ファイル」(オーディオのプロ

セッションによって作成され、プロジェクトフォルダの "Edits" フォルダに保存されるファイル) である場合、プログラムはオリジナルのオーディオファイルに対して行われた編集内容を再現して、編集ファイルを再構築できる場合があります。

## " ファイルを変換 ... (Convert Files...)"

選択ファイルを変換する "ファイルを変換 (Convert Options)" ダイアログを開きます。示されるオーディオファイルの属性の内、変換するものを選択し、それぞれのポップアップメニューを使用して設定を行ってください。この機能は、プロジェクトウィンドウで選択したファイルには機能せず、プール画面で選択したファイルに対して機能します。

## " ファイルをプロジェクト設定に適合 ... (Conform Files...)"

選択されたファイルの内、プロジェクトに特定されたものと異なるファイル属性を持つファイル全てを、定められた属性と適合するように変更します。

## " ビデオファイルからオーディオを抽出 (Extract Audio from Video File)"

ディスク上のビデオファイルからオーディオを抽出する機能です。読み込みが終了すると、新規オーディオクリップがプールウィンドウ内のオーディオフォルダに取り込まれます。クリップの名称は、抽出元のビデオファイルと同じになります。サンプルレートとファイルフォーマットはプロジェクトと同じものになります。

## " サムネイルキャッシュを生成 (Generate Thumbnail Cache)"

コンピュータの演算負荷が大きい場合に表示するビデオのサムネイルキャッシュを生成します。

## " フォルダを作成 (Create Folder)"

プールウィンドウのオーディオ、またはビデオフォルダ内にサブフォルダを新たに作成します。プール内のメディアファイルを作業しやすく整理するために、これらのサブフォルダを "プール録音フォルダ" に設定することも可能です。

## " ごみ箱を空にする (Empty Trash)"

ハードディスクからファイルを永久に除去するには、まず、ファイルをごみ箱に移動しなければなりません。ごみ箱にあるクリップは、このコマンドによって永久に除去することが可能です。

## " 不使用のメディアを除去 (Remove Unused Media)"

プール内にあり、プロジェクトで使用されていないクリップを全て探し出し、それらをプールのごみ箱に移動（その後、永久に除去することができます）、あるいはプールから削除する機能です。

## " ファイルを保管用に整理 ... (Prepare Archive...)"

プロジェクトのアーカイブ（保管用に整理されたデータ）を作成する際に使用するべきコマンドです。プロジェクトの全ての参照クリップが同じフォルダに存在するかどうかをチェックします。

## " プール録音フォルダに設定 (Set Pool Record Folder)"

新しいプール録音フォルダを指定するメニュー項目です。まずフォルダを選択し、次にこのコマンドを選択してください。プール録音フォルダは選択フォルダに変更されます。

## " ファイルの最小化 (Minimize File)"

プロジェクトで参照されているオーディオクリップに合わせ、オーディオファイルのサイズを変更する機能です。このオプションを適用して作成されるファイルには、実際にプロジェクトで使用されている部分が含まれます。これにより、プロジェクトのサイズを大幅に縮小することが可能です（特にオーディオファイルの多くの部分が未使用である場合）。

## " 新規バージョン (New Version)"

選択クリップの新規バージョンを作成します。新規バージョンは同じプールフォルダに同じ名称で（ただし複製であることを示すために「バージョンナンバー」を付加して）表示されます。クリップの最初のコピーのバージョンナンバーは "2" となります（以後同様）。

⇒ クリップをコピーしてもディスクに新しいファイルが作成される訳ではありません。単にクリップの異なる編集バージョン（同じオリジナルファイルを参照）が新たに作成されるだけです。

## " プロジェクトに挿入 (Insert into Project)"

プールで選択したクリップを、カーソル位置（またはクリップの元のポジション）でプロジェクトに挿入する機能です。

## " プロジェクト上で選択 (Select in Project)"

プロジェクトのどのイベントがプールの特定のクリップを参照しているかを調べる場合に使用する機能です。まず、プールでクリップを選択し、次にこのメニュー項目を選択してください。対応する全てのイベントがプロジェクトウィンドウで選択されます。

## "メディアの検索 ... (Search Media...)"

プールを検索して特定のクリップやリージョンを探すことができます。このコマンドを選択すると現れるダイアログで検索の条件を指定してください。

## "トランスポート (Transport)" メニュー

### "トランスポートパネル (Transport Panel)"

トランスポートパネルを開きます。

### "左右ロケーターを選択範囲に設定 (Locators to Selection)"

現在選択されているイベント、あるいは選択範囲を挟み込むように左右ロケーターを移動します。

### "カーソル位置を選択範囲の左端に設定 (Locate Selection)"

現在選択されているイベント、あるいは選択範囲の開始位置にプロジェクトカーソルを移動します。

### "カーソル位置を選択範囲の終了位置に設定 (Locate Selection End)"

現在選択されているイベント、あるいは選択範囲の終了位置にプロジェクトカーソルを移動します。

### "カーソル位置を次のマーカーに設定 (Locate Next Marker)"

次のマーカーポジションにプロジェクトカーソルを移動します。

### "カーソル位置を前のマーカーに設定 (Locate Previous Marker)"

前のマーカーポジションにプロジェクトカーソルを移動します。

### "カーソル位置を次のイベントに設定 (Locate Next Event)"

選択されたトラックの次の「イベント開始位置」あるいは「イベント終了位置」にプロジェクトカーソルを移動します。

### "カーソル位置を前のイベントに設定 (Locate Previous Event)"

選択されたトラックの前の「イベント開始位置」あるいは「イベント終了位置」にプロジェクトカーソルを移動します。

### "選択範囲の開始 / 終了位置からポストロール (Postroll from Selection Start/End)"

現在選択されている範囲の開始 / 終了位置からプレイバックを開始し、トランスポートパネルの "ポストロール (Postroll)" フィールドに設定された時間を経過すると停止します。

### "選択範囲の開始 / 終了位置までプリロール (Preroll to Selection Start/End)"

現在選択されている範囲の開始 / 終了位置の少し前からプレイバックを開始し、選択範囲の開始 / 終了位置で停止します。プレイバックのスタートポイントはトランスポートパネルの "プリロール (Preroll)" フィールドの値により決定されます。

### "選択開始 / 終了位置から再生 (Play from Selection Start/End)"

現在の選択の開始 / 終了位置からプレイバックをスタートします。

### "選択開始 / 終了位置まで2秒再生 (Play until Selection Start/End)"

現在の選択の開始 / 終了位置の2秒前からプレイバックをスタートし、開始 / 終了位置で停止します。

### "次のマーカーまで再生 (Play until Next Marker)"

現在のプロジェクトカーソルの位置からプレイバックをスタートし、次のマーカーで停止します。

### "選択範囲を再生 (Play Selection Range)"

現在の選択範囲をプレイバックして停止します。

### "選択範囲を反復再生 (Loop Selection)"

現在の選択範囲をループ再生します。

### "プリロールを使用 (Use PreRoll)"

このオプションがアクティブになっている場合、プレイバックまたはレコーディングのスタート時にわずかな「巻き戻し」が挿入されます。

### "ポストロールを使用 (Use PostRoll)"

このオプションがアクティブになっている場合、Cubase はオートパンチの終了後に短いセクションを再生します。

## " 左ロケーター位置から録音開始 (Start Record at Left Locator)"

アクティブの場合、録音ボタンをクリックすると同時にプロジェクトカーソルが左ロケーターの位置にジャンプし、そこからレコーディングがスタートします。チェックがない場合、レコーディングは現在のプロジェクトカーソルの位置から直接スタートします。

## " メトロノームの設定 ... (Metronome Setup...)"

" メトロノーム 設定 (Metronome Setup)" ダイアログを開きます。メトロノームに関する各種の設定を行うことができます。

## " メトロノームを使用 (Metronome On)"

メトロノームをアクティブにします。

## " プリカウント オン (Precount On)"

プリカウントをアクティブにします。プリカウントは、一般的には「カウント」と呼ばれ、メトロノームがアクティブである場合に、ストップモードから実際にレコーディングを開始するまでの間に聞くことのできるものです。この機能はトランスポートパネルでアクティブにすることもできます。プリカウントの小節数は " メトロノーム 設定 (Metronome Setup)" ダイアログで設定してください。

## " プロジェクト同期の設定 ... (Project Synchronization Setup...)"

同期に関する設定を行うダイアログを開きます。

## " 外部のシンク信号に同期 (Use External Sync)"

同期をアクティブにします。

## " 蓄積した MIDI イベントをパートに保存 (Retrospective Record)"

過去に遡って MIDI をレコーディングする機能です。" 初期設定 (Preferences)" の " 録音 (Record)" - MIDI ページ、" 蓄積した MIDI イベントをパートに保存 (Retrospective Record)" オプションがアクティブに設定され、そして MIDI トラックが録音可に設定されている場合、ストップモード時やプレイバック中に演奏された全ての MIDI ノートはバッファメモリにキャプチャーされます。その後、このコマンドを選択すると、演奏された MIDI ノート (すなわちバッファメモリに記憶された MIDI ノート) は録音可の MIDI トラックに MIDI パートとして置かれます。MIDI パートは演奏を開始した時のカーソル位置に表示されます。

## " デバイス (Devices)" メニュー

### " タイムディスプレイ (Time Display)"

時間を表示するウィンドウを開きます。トランスポートのタイムディスプレイの拡大版と言えるでしょう。プライマリタイムディスプレイに設定された時間のフォーマットでプロジェクトカーソルの位置を示します。

### "Control Room ミキサー (Control Room Mixer)" (Cubase のみ)

Control Room の機能を制御する " コントロールルームミキサー (Control Room Mixer)" ウィンドウを開きます。

### "Control Room オーバービュー (Control Room Overview)" (Cubase のみ)

チャンネルやシグナルの流れなど、Control Room のバーチャルな概観を示す " コントロールルームオーバービュー (Control Room Overview)" ウィンドウを開きます。

### "MIDI デバイスマネージャ (MIDI Device Manager)"

"MIDI デバイスマネージャ (MIDI Device Manager)" を開くと、MIDI デバイスをインストールすることができます。すでに定義された MIDI デバイスをリストから選択するか、あるいはデバイスを新たに定義してください。

### MMC Master (Cubase のみ)

MMC (MIDI マシンコントロール) のマスタートランスポートパネルを開きます。

### " ミキサー (Mixer)"

ミキサーを開きます。ミキサーでは、プロジェクトの全てのオーディオ、MIDI、FX チャンネル、グループトラック、インプットバス (Cubase のみ)、アウトプットバス、アクティブな VST インストルメント、ReWire チャンネルにそれぞれのチャンネルストリップが与えられています。

他にも、" ミキサー 2 (Mixer 2)"、" ミキサー 3 (Mixer 3)"、" ミキサー 4 (Mixer 4)" がありますが、これらは同一のミキサーを別画面で表示するためのものです。各ミキサーウィンドウでチャンネルの組合せと構成を自由に選択して表示することができます。

## " プラグイン情報 (Plug-in Information) "

" プラグイン情報 (Plug-in Information) " ウィンドウには、インストールされた全ての VST、DirectX、MIDI プラグインと、それらに関する情報がリストアップされています。

## "VST コネクション (VST Connections) "

"VST コネクション (VST Connections) " ウィンドウを開きます。ここではインプット / アウトプットのパスをセットアップして、オーディオハードウェアと Cubase の間にオーディオのルーティングを確立します。モノ、ステレオ、各種サラウンドフォーマット (Cubase のみ) など様々なチャンネル構成が可能です。

## "VST インストゥルメント (VST Instruments) "

"VST インストゥルメント (VST Instruments) " ウィンドウを開きます。最大 64 (Cubase Studio では 32) の VST インストゥルメントを選択することができます。ウィンドウのスロットに VST インストゥルメントを選択すると、そのインストゥルメントを MIDIトラックとインストゥルメントトラックの MIDI 出力先としてポップアップメニューから選択することが可能になります。

## "VST パフォーマンス (VST Performance) "

現在の CPU 負荷とディスクの転送速度を示すウィンドウが開かれます。

## " ビデオ (Video) "

" デバイス設定 (Device Setup) " ダイアログで選択されたデフォルトのビデオプレーヤーを開きます。

## " パネルを表示 (Show Panel) "

" デバイス (Device) " メニューに示される有効なデバイスを並べたパネルが表示されます。各デバイスに直接素早くアクセスすることができます。

## " デバイスの設定 ... (Device Setup...) "

リモートコントロールデバイスを追加、または削除したり、オーディオや MIDI に各種の基本的設定 (ASIO ドライバや MIDI ポートの選択など) を行うダイアログを開きます。

## " ウィンドウ (Window) " メニュー

### " 閉じる (Close) "

現在アクティブなウィンドウを閉じます。プロジェクトウィンドウがアクティブである場合、プロジェクトが閉じられます。

### " 全て閉じる (Close All) "

開かれたプロジェクトを含む全てのウィンドウを閉じます。

### " 全て最小化 (Minimize All) "

全てのウィンドウを最小化します。

### " 全て元に戻す (Restore All) "

全ての最小化された Cubase のウィンドウを元のサイズに戻します。

### " 水平 / 垂直に並べて表示 (Tile Horizontally/Vertically) " (Windows のみ)

開かれたウィンドウを隣り合うように画面に並べます。

### " 重ねて表示 (Cascade) " (Windows のみ)

開かれたウィンドウを綺麗に部分的に重ねて画面に並べます。

## " ワークスペース (Workspaces) "

アクティブなプロジェクトのウィンドウ構成を「ワークスペース」と呼びます。異なるウィンドウの組み合わせをワークスペースとして保存しておく、「作業環境」を素早く切り替えることが可能になります。

オプション	説明
アクティブなワークスペースをロック (Lock Active Workspace)	アクティブなワークスペースが本意に変更されないようにロックします。
新規ワークスペース (New Workspace)	新規ワークスペースを作成します。
構成... (Organize...)	ワークスペースとプリセットを整理するダイアログを開きます。
ワークスペースのリスト (単数または複数の項目)	リストからワークスペースを選択すると、そのワークスペースが開かれます。

## " ウィンドウ一覧 ... (Windows...) "

開かれた全てのウィンドウを管理するダイアログが開かれます。

## 開かれたウィンドウのリスト

"ウィンドウ (Windows...)" メニューの一番下のリストでウィンドウを選択すると、そのウィンドウが最前面に表示されます。

## "ヘルプ (Help)" メニュー

### "ドキュメント (PDF) (Documentation (Acrobat PDF format))"

⇒ これらのドキュメントを読むには、Adobe Reader がインストールされている必要があります (Adobe Reader のインストーラーは Cubase のプログラム DVD に付属しています)。

オプション	説明
入門マニュアル (Getting Started)	PDF ファイル『入門マニュアル (Getting Started)』を開きます。
オペレーションマニュアル (Operation Manual)	『オペレーションマニュアル (Operation Manual)』を開きます。このPDF には『詳細マニュアル (Getting into the details)』と『スコアマニュアル (Score layout and printing)』が含まれています。
リモート コントロール デバイス (Remote Control Devices)	Cubase が対応している MIDI リモート コントロール デバイスについて記述した PDF ドキュメントを開きます。
プラグイン リファレンス (Plug-in Reference)	標準付属のプラグイン オーディオ エフェクト、MIDI エフェクトとそのパラメーターについて記述した PDF ファイルを開きます。
MIDI デバイスと機能 (MIDI Devices and Features)	MIDI デバイスに関する設定などを記述した PDF ドキュメントを開きます。
メニュー リファレンス (Menu Reference)	『メニューリファレンス (Menu Reference)』(このマニュアル)を開きます。アプリケーションのメイン メニュー項目全ての内容が記されています。

## "登録 (Registration)"

このメニュー項目をクリックすると、製品の登録を行う Steinberg のウェブページが開かれます。インターネット接続が必要です。

## "クレジットと著作権 (Credits and Copyrights)"

スタインバークのウェブサイトを表示します。

## "Cubase について ... (About Cubase...)"

⇒ Mac OS X の場合、このメニュー項目は "Cubase" メニューにあります。

このメニュー項目を選択すると、Cubase のバージョンナンバーなどの情報を示すウィンドウが開かれます。